









IL GIUOCO  
DEGLI  
SCACCHI



7

10.

505

PACCINI

7. 10. 10

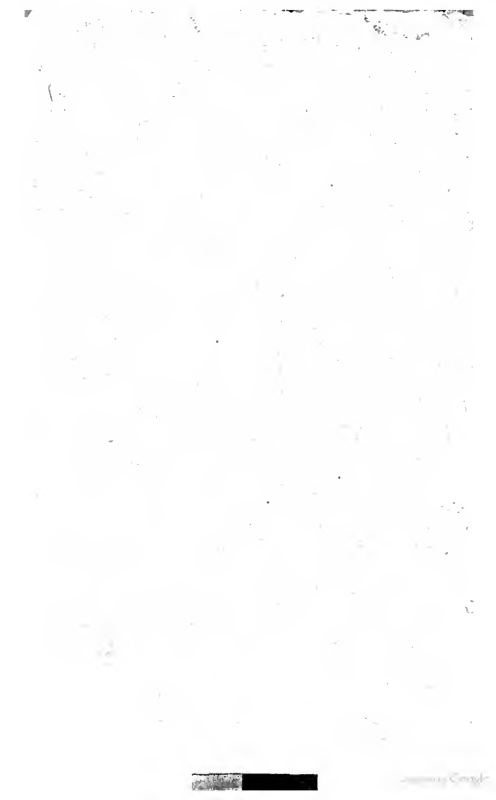
# L GIUOCO DEGLI SCACCHI



IL GIUOCO  
DEGLI  
SCACCHI



ROMA  
FRATELLI CAPACCINI  
EDITORI



---

## AL LETTORE

*La mancanza di un trattato elementare sopra il giuoco degli Scacchi diede l'idea di quello che oggi si offre al pubblico. Si pensò che potrebbe essere utile ai principianti, che son privi di occasioni per fare la loro partita con bravi giuocatori, e sono in tal modo privi dei mezzi di giungere ad egual bravura. Più giustamente verrà giudicato di una assoluta necessità pel considerevole numero di quelli che la ri-*

putazione del più bello fra li giuochi, la loro naturale curiosità, o il desio di cercar un mezzo contro la noja, se ne servirebbero se il loro allontanamento da persona capace di fornirgli la chiave, non mettesse un' insuperabile ostacolo. Si osserverà a tal riguardo che il piccol numero di giuocatori di Scacchi che si trova nella società deve rendere assai frequente questa posizione.

Lo stesso operajo che fabbrica li pezzi, il mercante che li vende, ignorano quasi tutti la marcia, e lasciano così l' acquirente che gliela chiede, nello stesso imbarazzo di prima. Per la sua complice, questa marcia diviene un' enigma per la maggior parte di quelli che osservano a giuocare prima di averne avuto spiegazione. Questo sarà il pri-

mo oggetto che tratterà questo libricciuolo, e mi lusingo che questa parte nulla lascerà a desiare sì per la chiarezza che per la precisione.

Un oggetto necessarissimo ed importante a conoscere, sono le regole. Esse non esistono quasi più che nella tradizione; l'edizione stampata già da lungo tempo in forma di quadro essendo esaurita, si credette perciò indispensabile di pubblicare un nuovo codice, perchè esse regole furono già alterate in molti paesi, e perchè queste differenze possono essere per giuocatori stranieri gli uni agli altri, una sorgente di discussioni interminabili. D'altronde la redazione è conforme all'uso ritenuto in Parigi e messo in vigore dai giuocatori li più celebri.

*Nessuna opera precedentemente pubblicata sopra li Scacchi presenta un corso speciale di principii generali o particolari ad un pezzo qualunque. La più parte non li dimostrano che in alcune note sparse, e quando le difficoltà dei colpi esigono osservazioni. Si dedicò in questa una dissertazione che sebbene corta, nullaoostante è completa. Fu riportato tutto l'ordine e tutta la concisione di cui il soggetto parve suscettibile, trattando ciascun principio in un' articolo a parte, di modo che questa riunione di principii forma un codice di cui un buon giuocatore non dovrà dipartirsi, come neppure da quello delle regole.*

*Indi segue l'analisi dei principali colpi, e differenti mezzi di attacco e di difesa. Vi si aggiun-*

sero degli esempi, onde facilitarne l'intelligenza; ma non furono moltiplicati; prima perchè de' grandi maestri diedero partite terminate, e che non si avrebbe potuto che seguire passo a passo le loro sapienti combinazioni, sotto pena di perdersi; in secondo luogo, perchè eccettuate alcune particolari posizioni, nelle quali non avvi alternativa nel giuocare nella tale o tal maniera per perdere o guadagnare, è raro che le altre posizioni esigano evidentemente il colpo prescritto dal maestro, e che l'altiero non sia nel caso di chiederli qual sarebbe stato il risultato del colpo in un' altra ipotesi.

In una parola l'autore volle dare un libro elementare, e non far prove di sapere. Il suo scopo

*cssendo d'esser utile e non sba-  
lordire, il successo che potrebbe  
ottenere il suo piccolo trattato  
non turberà ad alcuno il riposo.*

Roma, 1837.

U. D.\*\*\*

---

## INTRODUZIONE



---

## INTRODUZIONE

Il giuoco degli Scacchi è senza dubbio antichissimo, giacchè alcuni autori ne fan rimontare la scoperta fino dal regno di Ammolino re di Babilonia, dicendo che il filosofo Serse consigliere di questo monarca l'inventò per stornare la sua inclinazione alla crudeltà. Questo giuoco non cessò dai secoli li più remoti a contribuire al divertimento de' più famosi eroi tanto antichi che moderni.

---

L'opinione più generale l'attribuisce a Palamede. Omero nella sua Odissea, riferisce che li principi, amanti di Penelope, giuocavano alli scacchi davanti alla porta di questa bella. Ma non si potrebbe dubitare di questa asserzione, che proverebbe soltanto che questo giuoco non era conosciuto in quell'epoca, e che nulladimeno non darebbe alcun indizio certo ed autentico sopra la sua origine?

Leggesi nel *Dizionario della Favola* del signor Chomprè:

« Palamede figlio di Nauplio, re dell'isola di Eubea, e pronipote di Bello, scoprì la finzione di Ulisse, che contraffaceva l'insensato, per non andare alla guerra di Troja. Credesi che Palamede abbia inventato il giuoco degli Scacchi e dei dadi nel tem-

po dell'assedio, come pure li pesi e misure. »

Oltre Omero, di già citato, gli altri autori che accreditarono questa opinione sono Erodoto, Euripide, Sofocle, Filostrato, ecc. Egli è vero che essendo Greci come Palamede, la vanità nazionale potè influire al giudizio di questi uomini grandi in favore del loro compatriota. Virgilio, Seneca, Ovidio, Orazio, Quintiliano, ecc., poeti e filosofi Romani lo confermarono colla loro autorità.

In un libro che porta per titolo : *Viaggi a Pekin, Manilla, e l'Isola di Francia, ecc.*, del signor Guignes, leggesi quanto segue :

« Le persone di distinzione, o al disopra del volgo (nella China) giuocano a scacchi ; questo giuo-

co è antichissimo e se ne ignora l'autore. Ha, come il nostro, trentadue pezzi, sedici ciascun giuocatore; ma i pezzi sono diversi. Non avvi Regina; invece di otto Pedine, non ve n'ha che cinque; ma vi sono altri pezzi in luogo di questi. »

« Lo Scacchiere è composto di settantadue case formate da nove ranghi di linee parallele, e da otto altre trasversali. I chinesi non collocano i pezzi nel vacuo delle case, ma sopra i punti di unione. »

« Il generale è collocato nel mezzo della prima linea dalla parte del giuocatore, avendo a destra ed a sinistra un Assessore, un Elefante, un Cavaliere, ed un Carro; ciocchè forma nove pezzi, li due Cannonieri sono collocati soli sopra la terza linea, l'uno

e l'altro di facciata dei cavalieri. I soldati in numero di cinque, precedono immediatamente i cannonieri e sono posti sulla quarta linea nell'ordine seguente: un soldato di facciata a ciascuno de' carri, un altro di facciata agli elefanti, e l'ultimo, o quello di mezzo, di facciata al generale. Fra' li soldati del giuocatore, e quelli dell'avversario vi sono due linee vuote. »

« Il generale non sorte mai dagli angoli di unione formati dalle quattro case che gli son vicine: i due Assessori gli sono a canto: essi rimpiazzano i nostri Alfieri e marciano nello stesso modo. I due Elefanti che sieguono non esistono fra noi. »

« Li cavalieri sono come li nostri, e i carri rimpiazzano le nostre torri. Li cannonieri precedono

li cavalieri, essi marciano come li carri, e non possono prendere pezzo alcuno se non è separato da un altro. »

« Le cinque Pedine non prendono di fianco, ma avanzando, e senza retrocedere giammai. »

« I Cavalieri non attaccano il Re nemico, a meno che non sia un pezzo del suo giuoco fra quelli ed esso, questi si difende ritirandosi sopra un altro punto, o ponendosi davanti un altro pezzo, o scoprendosi il fianco, e facendo ritirare il suo soldato. Questo giuoco è molto stimato in China, e si fa caso di quelli che lo conoscono bene. »

Queste differenze molto sensibili, non solo nelle regole, ma anco nella composizione, che esistono fra il giuoco degli scacchi dei chinesi, ed il nostro, fece

credere a qualcuno non essere impossibile che sia stato scoperto separatamente da due popoli antichi e da due uomini diversi. Questa opinione parve altrettanto più fondata che li chinesi non ebbero rapporti cogli europei che da un'epoca recente e che li chinesi ignorano essi stessi l'origine di questo giuoco, che sembra usino essi da secoli. Il cinese non è innovatore, e se avesse ricevuto questo giuoco da Palamede, è probabile non lo avesse sfigurato.

Alcuni dotti scrissero che gli egiziani ponevano il giuoco degli scacchi nel numero delle scienze, in un tempo che nessun altri fuori di essi lo possedevano. Non sarebbe a sorprendersi, che essi si tenessero per inventori, ma questa opinione manca di prove.

Senza occuparsi più a lungo dei vari pareri che si sono più o meno divisi sulla sua origine, non si potrà porre in dubbio che non sia quello fra i giuochi conosciuti e praticati a' nostri tempi, in cui sia necessario il maggior riflesso.

Non è che il giuoco di Dama non presenti una serie di colpi interessanti, ma essa è circoscritta. Che il Bigliardo non fornisca all'occhio ed alla mano esercitata delle combinazioni, i cui risultati sieno abbastanza certi, ma esse dipendono da una buona disposizione fisica. Ma dove trovare un campo così vasto per l'immaginazione! I trattati i più estesi poterono ben dare partite giuocate dall'una e l'altra parte con saggezza, ma non in un modo invariabile.

Sembra adunque preferibile di restringersi a presentare un succinto della composizione del giuoco degli Scacchi, della marcia di ciascun pezzo, delle regole dalle quali non devesi giammai allontanare, infine degli avvisi generali e particolari delle varie situazioni nelle quali puossi trovare.

Ma infinita essendo la molteplicità delle posizioni, sarebbe presuntuoso di pretendere a parlar di tutte.

Indipendentemente dall'azzardo, delle forze e destrezza fisica, questo giuoco richiede ragionamento e sostenuta applicazione. Il vecchio debole, ma applicato, potrà vincere l'uomo vigoroso ma disattento. Non dovrà la vittoria che alla buona condotta del suo giuoco, ed il vinto non si lagnerà della sua trista fortuna come

complice della propria disfatta. Nullameno non è da porsi in dubbio che pochi riuniscono tutte le qualità che deve avere il giuocatore per essere perfetto. Il possedere a fondo la teoria è lungi dall'essere sufficiente, se non vi si unisce la pratica.

D'altronde questa incontrastabile verità, riguarda particolarmente il giuoco degli Scacchi. E' facile a convincersi, per poco che si rifletta, che pochi sono i colpi che non esigano, per essere saggiamente condotti, una determinata ragione. Quante ramificazioni a scorrere nel così corto spazio da un colpo all'altro! quante conseguenze a prevedersi in un punto! Finalmente quante cure diverse! Si è la responsabilità di un generale in capo che vi pesa sulla testa. Come lui, voi avete

un monarca a guarentire dagli attacchi di un vostro avversario, mentre che voi stesso cercate a portargli contro dei colpi decisivi; si è un'intera armata di cui il menomo membro interessa al trionfo, o alla disfatta del suo Re, che fa duopo condurre alla carica e conservar nello stesso tempo.

Per quanto sia indispensabile la pratica, è d'uopo inoltre:

I. Memoria, (1) onde avere sempre presente al vostro spirito l'intero giuoco, e di non dimenticare la situazione di ciascun pezzo, la sua debolezza, o la sua forza, ecc.

II. Prudenza ed attenzione,

---

(1) Si videro giuocatori guadagnare una partita senza aver avanti gli occhi lo scacchiere, e dettando a mente ciò che doveasi fare.

onde maturare nella vostra mente ciascuna combinazione, ed assicurarvi tacitamente de' suoi risultati, e di non lasciare il vostro avversario cambiare pezzo alcuno di luogo, senza che ne siate istruito e che pria giudichiate della sua portata.

III. Finalmente, un poco di immaginazione e sagacità, onde essere sempre pronto a tendere un inganno al nemico, ad indovinarlo e sconcertare i suoi progetti.

Per altro senza cercar in questa corta introduzione a dimostrare il lungo studio di cui è suscettibile il giuoco degli Scacchi, basta per suo elogio che dei gran re, dei guerrieri celebri, ed illustri sapienti ne abbiano fatto gran caso; mostrando Carlo XII giuocare alli Scacchi a

Bender, (1) e trovare in questa interessante ricreazione un mezzo di alleggerire la noia della sua prigionia, e di sostenere l'attività del suo genio; citando un monarca guerriero (2) che perdette un'importante piazza, per non aver voluto distrarre la sua attenzione da una partita di Scacchi.

Ad esempj così capaci di provare fino a qual punto questo giuoco offra di interesse, ne aggiungeremo uno solo; quello di un Romano che giuocando alli

---

(1) Per unico sollievo, ginocava qualche volta agli Scacchi. Se le cose piccole dipingono gli uomini, è permesso riportare che egli faceva sempre marciare il Re a questo ginoco; se ne serviva più che degli altri pezzi, ed in tal modo perdeva tutte le partite.

(*Istoria di Carlo XII, per Voltaire*).

(2) Eduardo Re d'Inghilterra: trattasi qui della città di Roano.

Scacchi (1) sul punto di andare al supplizio, prese a testimonio il capo della sua scorta, come egli avesse un pezzo di più, per timore diceva egli, che dopo la sua morte, non si dicesse avere egli perduta la partita.

---

(1) . . . Canio Julio giuocava agli Scacchi, allorquando un Centurione, trascinando al supplizio una truppa di uomini condannati alla morte, diede ordine alle sue genti che questi pure venissevi tradotto. Sentendosi a chiamare, Canio contò i suoi pezzi, e disse a quegli col quale giuocava: *fate bene attenzione, onde non usiate la falsità di pretendere dopo la mia morte di avermi vinto.* Allora chiamando il Centurione: *siate testimonio,* gli disse, *che io lo supero d' un pezzo.*  
(Seneca, della Tranquillità Cap. 14)

*LA TEORIA*

DEAR SIR -

Yours faithfully,  
[Signature]

# LA TEORIA

---

## CAPO PRIMO.

### COMPOSIZIONE

#### DEL GIUOCO DEGLI SCACCHI.

Il giuoco degli Scacchi è composto:

1. Di una tavoletta denominata Scacchiere.

Lo Scacchiere si è una tavola divisa in 64 quadrati, o case bianche e nere, formate da otto ranghi di linee parallele, e da altre otto trasversali. in modo che la torre della destra sia collocata sopra una casa bianca,

II. Di trentadue pezzi, dei quali 16 bianchi, e 16 neri, cioè:

2 Re, 2 Regine, 4 Torri, 4 Cavalieri, 4 Alfieri, 16 Pedine, in tutto 32 pezzi.

POSIZIONE DE' PEZZI  
SOPRA LO SCACCHIERE

*Gioco Bianco.*

Il Re sulla quarta casa nera a destra.

La Regina sulla quarta casa bianca a sinistra.

L'Alfiere del Re sulla terza casa bianca a destra.

L'Alfiere della Regina alla terza casa nera a sinistra.

Il Cavaliere del Re sulla seconda casa nera a destra.

Il Cavaliere della Regina sulla seconda casa bianca a sinistra.

La Torre del Re sulla prima casa bianca a destra.

La Torre della Regina sulla prima casa nera a sinistra.

*Giucoco Nero.*

Il Re sulla quarta casa bianca a sinistra.

La Regina sulla quarta casa nera a destra.

Gli altri pezzi, come sopra, due Alfieri, due Cavalieri, e due Torri.

Le Pedine, in numero di otto da ciascuna parte, si collocano sopra le otto case bianche e nere della seconda fila, in modo che siavi una Pedina davanti a ciascun pezzo.

Fra le pedine del giuocatore e quelle del suo avversario, vi sono quattro file vuote.

E' da rimarcarsi che dal colore della Regina dipende la posizione degli altri pezzi. La Regina bianca si pone sempre sopra una casa

bianca, e la Regina nera sopra una casa nera.

---

### CAPO SECONDO.

MARCIA E PORTATA DE' PEZZI

#### *Il Re.*

Il Re non può fare che un passo alla volta. Si pone sopra le otto case che lo circondano.

Egli non ha questa facoltà che quando queste case sono libere, cioè a dire:

I. Quando esse non sono occupate dai pezzi del suo proprio giuoco;

II. Quando esse non lo sieno da pezzi difesi del giuoco del suo avversario ;

III. Quando esse non s'ieno battute da pezzi dello stesso giuoco.

Il Re non può essere preso, nè prendere il Re inimico. Egli prende tutti gli altri pezzi che gli son

vicini, quando egli lo possa fare senza metter sè stesso in preda.

Solo una volta in ciascuna partita il Re può arroccare tanto con la Torre della sua Regina, come colla sua propria.

Non gli è concesso di farlo che allorquando nè esso, nè la Torre abbiano ancora fatto movimento. Ancora è indispensabile, perchè egli abbia la facoltà di arroccare, che le case che separano il Re dalla Torre, sieno libere e fuori di portata d'alcun pezzo inimico.

Il Re arroccando colla sua propria Torre, si colloca sulla seconda casa a destra, che è quella del suo Cavaliere, e la Torre sulla terza casa bianca a canto al Re.

Il Re arroccando con la Torre della sua Regina, si colloca sulla terza casa a sinistra, che è quella

dell'Alfiere della sua Regina, e la Torre sulla quarta casa bianca a canto al Re.

Bisogna osservare che questa è la sola circostanza, in cui il Re possi fare due passi.

*La Regina.*

La Regina marcia ad un tempo e quadratamente, ed obliquamente (1). Essa scorre tante case quante ne trova libere in queste direzioni.

Non gli è permesso di saltare sopra un altro pezzo.

*La Torre.*

La Torre marcia quadratamente. Essa, come la Regina, ha la facoltà di prendere quanto trovasi sul suo passaggio in tal direzione.

---

(1) Obliquamente, cioè a dire per li angoli, osservando lo stesso colore, come una Dama damata nel Giuoco di Dama.

*L'Alfiere.*

L'Alfiere marcia obliquamente. Esso ha, come la Regina, la facoltà di prender quanto incontra in questa direzione.

*Il Cavaliere.*

Il Cavaliere salta dal bianco al nero, e dal nero al bianco, in modo che essendo sul bianco, batte otto case nere e viceversa. Le case battute dal Cavaliere non possono essere che alla distanza di due file, sien parallele, sien trasversali. Il piglio del Cavaliere corrisponde alla sua marcia.

*Osservazione.* — Tutti i sunnominati pezzi hanno la facoltà di rinculare o tornar addietro.

*Le Pedine.*

La Pedina può fare due passi ma solo la prima volta che si muove; non ne può fare in seguito che uno solo. Essa giammai

rincula, e si avvanza per quadrato, senza aver facoltà di allontanarsi nè a destra, nè a sinistra della sua fila, a meno che non pigli. Essa piglia obliquamente i pezzi che le son vicini in tal direzione, ma solo avanzando.

Giunta all'ultima casa dello Scacchiere, vale una Regina, e ne acquista la marcia ed il piglio.

### CAPO TERZO.

#### REGOLE DEL GIUOCO DEGLI SCACCHI.

Art. I. Il tratto si è il diritto di giuocare pel primo. La sorte ne decide alla prima partita ; per le altre, d'ordinario appartiene a quello che perde, a meno che non vi sieno antecedenti convenzioni.

II. Ogni giuocatore alternativamente giuoca alla sua volta.

III. Quando si tocca un pezzo

del proprio giuoco, si è obbligato giuocarlo.

IV. Quando si alzerà un pezzo in preda del giuoco del suo avversario, non si potrà più dispensarsi dal prenderlo.

V. Ogni pezzo abbandonato dopo essere stato giuocato, lo sarà irrevocabilmente.

VI. Li articoli 3, 4, e 5 non saranno applicabili al giuocatore che toccherà un pezzo per un motivo estraneo alla partita; ma sarà obbligato in tal caso di avvertire l'avversario della sua intenzione, dicendo: *Tocco per accomodare.*

VII. Il Re non può essere preso; tutte le volte che lo si porrà in presa, si pronuncierà la parola: *Scacco.*

VIII. Tutte le volte che il re sarà posto in scacco da qualun-

que pezzo, egli deve pria di tutto sfuggire lo scacco, sia:

1°. Cambiando luogo ;

2°. Pigliando il pezzo che lo attacca ;

3°. Coprendosi con un pezzo del suo giuoco.

Quest' ultima maniera di difendersi dallo scacco, diviene insufficiente per quello del cavaliere. La portata di questo pezzo non essendo intercettata, quando ve ne sia un altro che lo separi dal re.

IX. Allorquando il Re è posto in scacco, che non può nè prendere il pezzo che l'attacca, nè cangiar di luogo senza porsi in scacco, nè coprirsi con uno dei suoi pezzi, egli è *matto*, e la partita è perduta.

X. Quando il Re, senza essere in scacco, non può giuocare senza

mettersi in scacco; che s'ia solo del suo colore, o che li pezzi del suo giuoco si trovino nell'impossibilità di giuocare, è *patta* e la partita è nulla.

XI. La partita non sarà guadagnata che quando uno dei due Re sarà fatto *matto*.

XII. Allorquando il Re di un giuocatore si pose per inavvertenza o fu posto in scacco, il suo avversario anche dopo più colpi ha il diritto, appena se ne accorge di dire: Scacco a questo re, e di giuocare nello stesso tempo un pezzo qualunque del suo giuoco.

XIII. Tutte le volte che si farà fare una marcia falsa ad un pezzo sarà costretto di giuocare il Re, dopo aver rimesso il suddetto pezzo a suo luogo.

XIV. Tutte le volte che si pi-

glierà un pezzo del giuoco del suo avversario che non sia in presa, sarà costretto di giuocare il Re, dopo aver rimesso a suo luogo il detto pezzo.

XV. È permesso al Re di arrocare, quando nè lui, nè la Torre abbiano cambiato luogo nel corso della partita. Egli non può passare sotto lo scacco nell'arroccare, nè arroccare essendo in scacco.

XVI. La Pedina (come lo si vede nel secondo Capitolo) può fare due passi, ma solo la prima volta che si muove.

XVII. Nel caso in cui una pedina, facendo due passi, passasse sotto la portata di una pedina inimica, potrà esser presa da questa stessa pedina come se avesse fatto un sol passo. Questa regola non è applicabile agli altri pezzi.

XVIII. Quando una pedina arriva all' ultima linea, diviene una Regina.

### CAPO QUARTO.

#### PRINCIPII GENERALI.

Vi sono nel giuoco dei principii, da' quali di rado devesi allontanare.

I. Un bravo giuocatore avrà cura di sviluppare i suoi pezzi in modo che ne possa avere il più che può a sua disposizione, sia per attaccare, sia per difendersi. (Vedi il Cap. IX).

II. Pria d'intraprendere un attacco, non dimenticherà giammai di porre il suo Re in sicurezza, sia arroccando, sia attorniandolo di sufficiente guardia.

III. Se vien posto il suo Re in scacco, preferirà ordinariamente cambiarlo di luogo, al co-

prirlo con un pezzo che sarebbe paralizzato, intanto che il pezzo che batte il Re non avrebbe cambiato posizione.

IV. Eviterà ritirandosi di collocare il Re sopra una casa dello stesso colore di quello della sua Dama, della sua Torre, o di qualunque altro pezzo, onde fuggire i doppi Scacchi.

V. Se si attacca uno de' suoi pezzi e che abbia facoltà di prendere il pezzo che lo attacca, avrà per principio di prendere il primo, affine di riprendere l'ultimo, se v'ha luogo, e di avere ancora l'attacco, nel caso contrario.

VI. Siccome non ignorerà che è sempre dannoso di lasciare l'Alfiere del Re avversario sulla linea che batte la pedina dell'Alfiere del suo Re, oltre che questo pezzo è indubitabilmente quello

che gli può nuocere nell'attacco, se può, solleciterà di opporgli l'alfiere della sua Regina e di disfarsene con un altro pezzo, quando si presenterà l'occasione.

VII. Avrà ben attenzione di collocare la sua Regina o qualunque altro pezzo importante sia davanti, o di dietro il suo Re, per evitare che il Re essendo posto in scacco, non divenga preda del pezzo che attacca il Re.

VIII. A meno che non sia certo del *matto*, se ha un pezzo in preda principalmente se lo sia da una Pedina, avrà la prudenza di aspettare per dare lo scacco, di guarentire il suo pezzo minacciato, perchè iscansando lo scacco, il Re del suo avversario può attaccare a sua volta il pezzo che lo attacca, e che allora si tro-

verebbe nel caso di perdere l'uno o l'altro de' suoi pezzi.

IX. Impedirà per quanto potrà alle Torri nemiche di addoppiarsi, soprattutto quando vi sarà un'apertura nel giuoco. In questo caso, proporrà un cambio.

X. Collocherà il meno possibile sopra una stessa linea due pezzi del suo giuoco alla distanza di una casa, per non esporsi a vederli attaccati nello stesso tempo da una Pedina sostenuta del suo avversario, perchè in questa posizione, o l'uno o l'altro dei suoi pezzi non può evitare di diventare la preda delle pedine.

XI. Non potendo guadagnarsi la partita senza fare *matto*, dirigerà tutti i suoi sforzi verso il Re inimico, e non abbandonerà li Scacchi se non vi sia costretto da impreveduta circostanza.

XII. Avrà cura di non lasciar il suo re sotto la portata di alcun pezzo inimico, per evitare di esser vittima di una scoperta.

Nemmeno difenderà con un pezzo che lo copre un' altro pezzo del suo giuoco; per tema che esso non sia impunemente preso, nel caso in cui quello che lo sostiene non potesse giuocare, senza mettere il Re in scacco.

#### PRINCIPII PARTICOLARI

##### ALLA PEDINA.

Le Pedine, facendo da Regine, possono quando son ben condotte decidere della perdita o guadagno della partita. Avvi nella marcia delle pedine de' principii che devonsi generalmente osservare.

I. Un bravo giuocatore, giuocherà, al primo colpo, la pedina del Re due passi, indi quella dell' Alfieri della sua Regina un

passo, finalmente la pedina della Regina due passi per mettere la forza delle sue pedine nello Scacchiere, ciocchè è di grande conseguenza per giungere a fare una regina.

II. Terrà per regola generale di evitare il cambio della pedina del suo Re colla pedina dell'Alfiere del Re inimico, a meno che non vi sia costretto da accidenti che si scontrano qualche volta nella difesa, ma di raro nell'attacco. Osserverà pure la stessa regola riguardo alla pedina della Regina, per la Pedina dell'Alfiere inimico, perchè egli è certo che la pedina del Re e della Regina valgono più di qualunque altra pedina, giacchè occupando esse il centro, meglio impediscono li pezzi del suo avversario di battergli contro.

III. Di raro obblierà di spingere la pedina della Torre della sua Regina due passi, onde conceder dello sviluppo alla sua Torre. Nello stesso modo spingerà la pedina della Torre del suo re, se per altro non abbia intenzione di arroccare.

IV. Quando il suo avversario avrà un'Alfiere sul bianco, non mancherà di collocare le sue pedine sopra il nero, perchè in tal caso, il suo Alfiere serve a scacciare il Re o li pezzi che vogliono sdrucchiolare nel mezzo di loro.

V. Sapendo benissimo per esperienza che quando si riesce a fare un'apertura sopra il Re con due o tre pedine, la partita è assolutamente guadagnata, diriggerà tutti li suoi sforzi a questo scopo.

VI. Nè pure ignorando che li

cavalieri divengono molto importanti in partita avanzata, cercherà sempre, per quanto gli sia possibile, disporre le sue pedine in modo che esse possano arrestare l'entrata dei Cavalieri nel giuoco.

VII. Quando si troveranno due corpi di pedine separate del centro, cercherà sempre di aumentare quello che è il più forte; preferirà, avendo due pedine nel centro, di riunire quante pedine potrà, avendo già osservato che le pedine del centro sono le migliori e le più forti.

VIII. Si guarderà dal difendere la pedina del Re con quella dell'Alfiere del Re, principalmente al principio di una partita, perchè in questa posizione il Re trovasi troppo scoperto.

IX. Nulla ostante se avesse di-

feso la pedina del Re colla pedina dell' Alfieri del Re, e che il cavaliere del suo nemico prendesse la pedina del suo re, farà bene attenzione di non riprendere il cavaliere con l' Alfieri del Re, ma con la sua Regina riparerà il colpo senza pregiudizio.

X. Se alla fine di una partita, vi sono due pedine, ed anco una sola, preferirà perdere un pezzo (1) per conservar le sue pedine, perchè una sola pedina può andare a Dama, ed in conseguenza fargli guadagnare la partita (2),

(1) Un' Alfieri, o un Cavaliere, ma non una Torre, bastando essa per fare *Matto*.

(2) Alcuni pretendono che il *matto* dai Cavalieri ed Alfieri, è forzato; ma che è assai lungo ad eseguirsi, e che un colpo solo male giuocato è capace di retrocedere per una quantità di colpi; l'esecuzione di questo *matto*.

mentre due Alfieri o due Cavalieri non possono fare *matto*, a meno di una posizione tutta a loro vantaggio.

XI. Per la stessa ragione, se trovasi con de' Cavalieri, o degli Alfieri soltanto, contro due pedine inimiche, preferirà sacrificarli per prendere le pedine.

XII. Vi sono occasioni nelle quali non si affretterà a roccare, ma aspetterà che il suo avversario l'abbia fatto, sia dalla parte della regina, sia dalla parte del suo re, onde arroccare dalla parte opposta ed in seguito attaccare più comodamente con le pedine che trovansi in faccia del Re inimico.

XIII. Ma avrà ancora per principio che siccome è pericoloso in un'armata l'attaccare troppo presto il suo nemico, lo è pure nel giuoco degli Scacchi, che non si

deve sollecitare nell' attacco delle pedine, pria che non sieno tutte ben sostenute e da sè stesse e dalli suoi pezzi; senza cui il suo attacco diviene immaturo.

XIV. Egli seguirà questa regola generale di non determinarsi con troppa facilità a spingere le sue pedine dell' ala destra, pria che il Re del suo avversario non abbia arroccato giacchè probabilmente si ritirerà sempre dalla parte in cui le vostre pedine saranno le meno avanzate, e per conseguenza le meno in istato di nuocerli.

Si è una regola generale a seguirsi, di giuocare il meno possibile alcun pezzo senza che sia difeso.

Allorquando si difende una partita, sovente si è obbligati a peccare contro le Regole generali, per impedire l' esecuzione

dei progetti dell'avversario; ma quegli che attacca è di raro nello stesso caso.

## CAPO QUINTO.

### IDEA GENERALE

#### DEL GIUOCO DEGLI SCACCHI.

Si paragona con ragione una partita di Scacchi ad una battaglia ordinata, nella quale due armate impieghino per vincersi, tanto la forza, che la destrezza. Come si vede qualche volta in un affare di incontro impetuoso, ove li corpi scelti si sforzano vicendevolmente di abbattersi; qualche volta una battaglia di scaramuccia in cui le truppe leggero s'attaccano, si disperdono e ritornano alla carica colla stessa celerità; più spesso ancora assedii lunghi e penosi, in cui il generale, comandante la piazza, forzato fino ne' suoi

ultimi trinceramenti vedesi ridotto alla necessità di subire la legge del vincitore.

Qualche volta si vedono in una partita di Scacchi delle lotte ostinate, ove le regine sostenute dalle loro torri, ecc., si disputano una posizione in cui a vicenda cercano di impadronirsi di alcuni pezzi inimici; a'cune volte degli attacchi parziali, ove li cavalli volteggiando, ora a destra, ora a sinistra, minacciano de' pezzi, vengono respinti e ritornano di nuovo a minacciarli; più spesso ancora assalti moltiplicati e successivi in cui il Re di un partito, bloccato ed assalito dalle forze del suo avversario, non può evitare il *matto* che lo annienta.

Per giungere a questo scopo, in cui un buon giuocatore non

cessa di aspirare, non basta il rimuovere alternativamente ciascuno de' suoi pezzi con intenzioni vaghe ed incerte. Bisogna nullameno aver sempre l'occhio sul proprio giuoco, per metterlo in istato di difesa contro gli sforzi le sorprese e gli inganni del vostro avversario.

Siccome la tattica della guerra consiste nell'arte di collocare la truppa in battaglia e di fare le evoluzioni militari, egualmente la teoria pratica del giuoco degli Scacchi è l'arte di dare a' pezzi del suo giuoco una vantaggiosa posizione, e di far fare loro abili manovre. Come la prima, la scienza degli Scacchi ha le sue regole, li suoi principj, li suoi stragemmi, le sue risorse, finalmente l'una e l'altra de' calcoli e delle combinazioni pure illimitate.

Se nulla ostante un frivolo divertimento può entrare in parallelo con una seria occupazione, il giuoco degli Scacchi sarà senza dubbio il primo de' giuochi che giammai si possi prendere per punto di paragone.

MEZZI DIVERSI DI ATTACCO  
E DI DIFESA.

Li mezzi di attacco e di difesa si dividono in molti colpi principali, d'fferentissimi nell'esecuzione, come le scoperte, li doppj scacchi, li sagrifizj intèressati, li attacchi doppj, tripli, quadrupli, ecc., li pezzi paralizzati, ecc.

I. — DELLE SCOPERTE.

Collocare un pezzo dietro ad un altro, che, marciando, scopra il primo e gli dia la facoltà di attaccare un pezzo nemico, mentre che egli ne attacca un altro;

tal si è in due parole, il sistema delle doppie scoperte.

Le più frequenti di queste, si operano coll'aiuto di una pedina, o di un Alfieri, o di una Regina. La pedina facendo uno o due passi, attacca un pezzo nemico, e l'Alfiere o la Regina, che lascia a scoperto, e la cui marcia non è più intercettata, ne minaccia un altro.

Questo colpo si effettua pur col mezzo di un Cavallo o di un Alfieri, scoprendo una Torre sopra un Re, una Regina, o qualunque altro pezzo, ed attaccando nello stesso tempo il suo avversario in punto diverso del suo giuoco.

Il risultato ordinario di una doppia scoperta, che ottenne un pien successo, è per lo meno il guadagno di un pezzo, e spesso in seguito, quello della partita.

Le scoperte semplici non differiscono dalle doppie che in quanto che il pezzo il quale scopre, non attacca per sè stesso alcun pezzo inimico, ma si è soltanto quello che egli scopre.

Appena un pezzo inimico si colloca dietro uno de' propri, il non rimanere sotto la portata del primo è il più sicuro mezzo di evitare d'essere la vittima di una scoperta.

## II. — DEI DOPPI SCACCHI.

Li doppj scacchi si fanno mettendo ad un tempo in scacco il Re ed un altro pezzo del suo giuoco.

Li più frequenti provengono dal Cavallo; essi sono pure li più pericolosi, essendo allora il Re obbligato di cambiar posto. Lo stesso si fa pure in generale cogli altri pezzi.

Spesso succede che un Giuocatore ha l'imprudenza di lasciare dietro al suo Re, una Torre o una Regina. Se il suo avversario se ne accorge, non manca, se può, di dare col suo Alfieri scacco al Re, che ritirandosi lascia la sua Torre, o la sua Dama alla portata dell'Alfiere nemico. Se il Re ritirandosi, può difendere il suo pezzo, questo doppio scacco procura almeno il vantaggio di un cambio; ma se è obbligato di abbandonarlo, ne risulta la preda di un pezzo; in questo ultimo caso, la Regina e la Torre avrebbero vantaggio a dare lo scacco, non fossevi che una pedina a guadagnare.

La Regina fa de' doppi scacchi attaccando in quadrato il Re ed un altro pezzo del suo giuoco obbliquamente, e viceversa.

La pedina ne fa pure spignendo sia uno, sia due passi sopra il Re, ed un altro pezzo del suo giuoco. La pedina essendo sostenuta, il Re è costretto di ritirarsi e lasciar il suo pezzo divenir preda della pedina nemica. Avvi qualche volta in questo ultimo colpo complicazione di scacchi doppj, e di scoperte; cioè a dire che la pedina spingendo può attaccare nello stesso tempo il Re, ed un pezzo, e scoprire sopra un altro, sia una Regina, sia una Torre, sia un Alfiero del suo giuoco.

Per evitare li doppj scacchi del Cavaliere, bisogna il meno possibile collocare il suo Re in una casa dello stesso colore di quello della sua Regina, delle sue Torri, ecc.; non collocare questi stessi pezzi dietro il Re, nè sulla stessa

linea, ad una casa d'intervallo, per non dar luogo al doppio scacco della pedina.

III. — DEI SACRIFICI INTERESSATI.

Per giungere a fare un colpo qualunque, non è cosa rara il sacrificare un pezzo del proprio giuoco, sia perchè esso imbarazzi li altri pezzi del vostro giuoco, e che ponendolo in preda voi scoprite una batteria verso il Re o gli altri pezzi importanti del vostro avversario; sia perchè, se il vostro pezzo divien sua preda, produce, impadronendosene, una apertura al suo giuoco, colla quale voi l'attaccate con maggior successo; è uno stratagemma usitatissimo, distinto da qualche giuocatore col nome di *sacrificio interessato*.

Tale è il colpo, di cui si fece già menzione nei Principj parti-

colari alla pedina; nel quale si dissuade dal riprendere colla pedina dell'Alfiere del Re, il Cavaliere che sarebbesi impadronito della pedina del Re. (*Vedasi il Capo 11*).

#### IV. — DEGLI ATTACCHI COMPLICATI

Secondo la circostanza, gli attacchi possono divenir doppi, tripli ed anco quadrupli in due maniere.

La prima non differisce dai doppi Scacchi che in quanto, che in vece del Re, e di un altro pezzo compromesso, sono semplicemente due, tre, ed anco quattro pezzi che si attaccano collo stesso, senza che con ciò si dia scacco al re. Gli attacchi quadrupli non provengono che dalla Regina e dal Cavaliere; è assai raro che allora il vostro avversario possa con un sol colpo di-

fendere ad un tempo li suoi quattro pezzi minacciati.

Risulta spesso da questi attacchi la presa di un pezzo, per lo meno di una pedina, e qualche volta un vantaggioso cambio.

La seconda maniera proviene da ciò che attaccando un pezzo nemico con uno delli vostri, è difeso da uno delli suoi. Voi portate in tal caso, un altro che raddoppia l'attacco; il vostro avversario vi risponde con uno dei suoi, così in seguito, fino alla concorrenza di quattro pezzi contro quattro (1). Questi attacchi non fruttano che allorquando siete certi di aver più forze disponibili a condurre, che non le opposte, onde prendere il primo e

---

(1) Si videro degli attacchi quintupli, ecc.

l'ultimo. In ogni caso, non bisogna rinculare, ma sia che il nemico si trovi in numero sufficiente per rispondere al vostro attacco senza pregiudizio, sia che dobbiate guadagnare un pezzo qualunque, è sempre vantaggioso di prendere tante volte che si può; perchè temporeggiando date al vostro avversario l'attacco tanto prezioso nel corso di una partita.

Non lasciar li suoi pezzi in aria, cioè a dire senza difesa, ed evitare di porli sopra case dello stesso colore, sarà l'unico mezzo di non essere mai vittima degli attacchi doppi, tripli, ecc., del Cavaliere e degli altri pezzi.

Questa precauzione si applica indistintamente nelle due sorta di attacco analizzate. Ma è necessario ancora di osservare che

per meglio sottrarsi alla seconda maniera di attacco bisogna pria esaminare se il pezzo (1) del vostro giuoco può prendere quello che lo batte; se, nel caso contrario, voi avete sufficienti forze disponibili per respingere quelli che l'inimico dirigerà contro di voi. Altrimenti dovete ritirare, se lo potete, il pezzo desiderato dal vostro avversario.

Da queste sorta di attacchi, quando sien ben condotti, risultano alcune volte la presa d'un pezzo ed il quasi certo vantaggio di disorganizzare il giuoco dell'avversario.

#### V. — DEI PEZZI PARALIZZATI.

I pezzi possono essere paralizzati in due modi, l'uno de' quali è forzato e l'altro volontario.

---

(1) Allora se sia possibile, bisogna prendere.

E' assai vantaggioso di paralizzare altrettanti pezzi che si può del giuoco del suo avversario. Giungesi a questo scopo, chiudendo tutti gli aditi di un pezzo colli pezzi inferiori del suo proprio giuoco, e soprattutto colle pedine; il secondo mezzo di paralizzare un pezzo del giuoco dell'avversario, è forzato, cioè a dire che il pezzo non può muoversi in nessun modo, quando copre il Re inimico e che collochiate in faccia uno de' vostri pezzi, la cui portata sopra il Re non è incettata, in quanto che il pezzo che lo copre resta egli stesso in preda al vostro.

Questa maniera ha due vantaggi principali: il primo, di darvi la scelta di raddoppiare l'attacco, se il Re si ritira, e di prendere il pezzo che lo copre,

se non è doppiamente difeso; il secondo di attaccare un pezzo che cessa di essere difeso da quello che copre il Re, fino che il Re trovasi dietro di esso, non potendo questo muoversi senza mettere il Re in scacco.

Paralizzasi pure un pezzo nemico che ne copre un altro importante, come la Regina, la Torre, ecc.; ma il colpo non è più forzato. Nulladimeno è assai pericoloso, non essendo probabile che il vostro avversario preferisca lasciar in preda al vostro pezzo, ritirando quello che copre la sua Regina o la sua Torre, questi stessi pezzi, al lasciare in preda il pezzo inferiore del suo ginoco, che copre o la sua Torre, o la sua Regina.

Non si possono dare consigli particolari, per evitare questo

colpo, che non entra ne' principj generali, perchè i pezzi del vostro giuoco essendo ben difesi gli uni dagli altri, non è giammai pregiudizievole; ma diviene importantissimo per quegli che attacca, in quanto che gli procura li mezzi, se il giuoco del suo avversario non è ben disposto, qualche volta di far *matto*, spesso di impadronirsi di un pezzo, e quasi sempre di operare un cambio vantaggioso.

### CAPO SESTO.

DELLE DIVERSE QUALITÀ DI MATTO.

Il *matto* è, senza dubbio, il colpo principale, essendo il solo decisivo. Infatti cosa importa che il vostro avversario s'impadronisca del miglior pezzo del vostro giuoco, purchè possiate farlo *matto*? Anco la stessa Regina,

malgrado la sua importanza, dovete sacrificare per giungere a tale scopo. Quanti giuocatori che non son ben penetrati di questo principio, ebbero la mortificazione d'esser fatti *matto* nel punto stesso in cui trionfando su tutti li punti credevansi certi della partita, e dimenticavano nell'ebbrezza de' loro effimeri successi, di guarentire il loro Re dalle inimiche sorprese! Da colà le conseguenze funeste de' *sacrifizj interessati*, di là li risultati sì pregiudizievoli *delle scoperte e doppj scacchi*, che non sono che mezzi per giungere al *matto*; poichè guadagnando dei pezzi, si è più in caso di operarlo.

Ben convinti che li più belli colpi, devasterebbero il proprio giuoco, non son nulla se sono insufficienti per opporsi al *matto*;

il buon giuocatore, avanti incominciare alcun attacco, avrà cura di porre il suo Re in sicurezza. Avrà pure la precauzione, pria di impadronirsi d'alcun pezzo inimico, di assicurarsi che egli possa farlo senza pregiudizio, e che il preteso fallo del suo avversario non sia uno stratagemma. Egli stesso tenderà insidie al suo nemico, abbandonandogli uno de' suoi pezzi, la cui perdita gli apre un ingresso nel giuoco del suo avversario, e gli facilita i mezzi di effettuare il *matto*. Egli lascerà in presa un pezzo, onde attirare il pezzo che se ne impadronisce sopra una casa alla portata di un Cavaliere che dà allora doppiamente scacco al Re ed al pezzo inimico. Porrà sotto la portata di un altro pezzo inimico, sia un Alfieri, sia un Ca-

valiere, che collocandovisi, ne scopra un altro sopra un pezzo più importante, oppure fa scacco al Re per la scoperta, e sebbene in preda, non può essere preso, ed attacca un altro pezzo nemico, che divien sua preda, mentre il Re è obbligato riparare lo scacco.

Tutti questi colpi sono meno importanti per sè stessi che per il *matto* che preparano. Possono riguardarsi come li precursori. Nullameno non daran essi che della speranza; il *matto* la realizza. È ben raro che non lascino alcuna risorsa; il *matto* ne distrugge l'oggetto, il suo decreto è irrevocabile.

Le varie qualità di *matto* sono sì numerose quanto li colpi da cui provengono; ecco le principali:

I. — MATTO DELL'ALFIERE  
E DELLA DAMA.

Questo *matto* è il più frequen-

te (1); perchè la Dama (2) essendo il più forte pezzo dell'attacco, d'ordinario si appoggia coll'Alfiere del Re, che è il pezzo più facile a sviluppare. Si chiama *scacco del Pastore*, quello che si presenta il primo, al principio di una partita.

ESEMPIO. — *Situazione*; li pezzi al loro luogo.

1. *Bianco*. La pedina del Re due passi. — *N*. Lo stesso.

2 *B*. L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della Regina. — *N*. L'Alfiere della Regina un passo.

3. *B*. La Regina alla terza casa dell'Alfiere del Re. — *N*. Il Cava-

---

(1) Assai spesso pure si fa *matto* con la Regina e la Torre, ma in una partita avanzata, perchè le Torri son di rado disponibili sul principio.

(2) La Regina si chiama pure la Dama,

liere della Regina alla terza casa dell'Alfiere della Regina (1).

4. *B.* La Regina dà SCACCO e *matto* alla seconda casa dell'Alfiere del Re nero.

Gli altri *matti* col mezzo della Regina e dell'Alfiere non sono tutti così facili a riparare, qualche volta pure vi sono forzati; ciò che succede più spesso quando si giunge a sdruciolare fra le pedine del suo avversario, un Alfiere, e che non può impedire la Regina, sostenuta dall'Alfiere,

(1) Se al terzo colpo, invece di giocare il Cavaliere della Regina avesse difeso il nero sia colla sua Regina, sia col Cavaliere del Re, la pedina dell'Alfiere del Re, o avesse spinta la stessa pedina un passo, l'attacco del bianco non avrebbe apportato al nero alcuna sinistra conseguenza.

E' necessario per tentare lo *scacco del Pastore*, contare sull'ignoranza o sulla spensieratezza dell'avversario.

di venire ad attaccare il Re, perchè in questa posizione il Re non ha ritirata.

## II. — MATTO

### COL MEZZO DELLE DUE TORRI.

Questo *matto* non si fa che in una partita avanzata e quando il Re è allo scoperto. Le Torri incominciano coll'addoppiarsi, e danno allora scacco, quando il Re ha una sola ritirata; perchè nell'opposto caso, non è necessario l'addoppiare le Torri; basta collocarne una all'estremità di una linea, lungi dal Re, per non essere attaccata, e barricarli il passaggio; indi collocando la seconda all'estremità della linea la più vicina, di dargli scacco, e successivamente con l'una e l'altra Torre, fino che ne siegue il *matto*.

Quando il Re si copre d'un pezzo, e che questo non sia so-

stenuto che da esso, è facile alle Torri d'impadronirsene, addoppiandosi, ed in seguito di forzare il *matto*.

Non è mai abbastanza ripetuto che non bisogna giudicare di una partita dal numero dei pezzi, ma dalla posizione. Così potrebbersi citare mille esempi di partite perdute, sebbene in apparenza assai superiori a quelle che avevano il di sopra. L'attacco stesso basta per decidere del guadagno d'una partita, perchè con tutti li pezzi del giuoco, il nero deve perdere se non può riparare il *matto* che il bianco gli prepara con minor numero di pezzi.

Che si suppongano adunque due giuochi eguali in pezzi e nella stessa posizione, il bianco dovrà guadagnare il nero perchè possiede l'attacco. Il nero, nulla

ostante, come il bianco, ha il vantaggio per la situazione dei suoi pezzi, che tengono il suo nemico sotto il *matto*; di maniera che sia il solo attacco che il bianco spinge vivamente, che faccia perdere il suo avversario.

III. — MATTO CON QUALUNQUE PEZZO.

Un solo Cavaliere può far *matto* il Re, quando questi sia attorniato da' pezzi del suo giuoco, in modo da non potersi muovere. Questo *matto* chiamasi *solfocato*.

Si fa pure questo *matto* con un' Alfieri ed anco con una pedina (1); il caso è raro.

Nel corso di una partita quando il Re, dopo aver arroccato, non ebbe la precauzione di darsi luogo spingendo una delle sue

---

(1) Quando la pedina sia sostenuta.

pedine, e che non ha pezzi colà per coprire lo scacco, una sola Torre può farlo *matto soffocato*.

Sarebbe superfluo entrare in descrizione di tutti li *matti* che si fanno con tutti li pezzi del giuoco, senza distinzione, e che dipendono ordinariamente dalla posizione. Basta dire che li più frequenti si fanno con la Regina sostenuta da un pezzo qualunque; che si fanno colle Torri, e finalmente più di raro, egli è vero, con l'Alfiere, il Cavaliere, le pedine, ecc.

---

## CAPO SETTIMO.

### DELLA PATTÀ

#### E DELLE PARTITE NULLE.

La *pattà* è la risorsa del buon giuocatore in una partita disperata. Onde giungervi, mette il suo Re nell'impossibilità di giuocare senza mettersi in scacco, ma

per quanto sia possibile, fuori di portata di alcun pezzo inimico, per evitare il *matto*. In questa situazione, cerca a disimbarazzarsi di tutti li pezzi del suo giuoco che potrebbe avere ancora a giuocare, ponendoli espressamente in preda. Quando gli rimane una Torre, e che non ha che essa a giuocare, perseguita il Re inimico per de' scacchi, senza tema di porsi in preda, perchè prendendo la sua Torre si farebbe *patta*. L'avversario dunque avrà attenzione di non impadronirsene e di dargli colla sua Torre de' perpetui scacchi, ciò che equivale ad una partita nulla. Questa ultima sorta di *patta* è la sola forzata. Le altre non sono che accidentali, cioè a dire, che esse dipendono dal fallo e dalla disattenzione dell'avver-

sario, che fino all'ultimo colpo, ha sempre la facoltà di dare del giuoco al Re nemico, sia ritirando li pezzi che bloccano il Re nemico, sia lasciandoli prendere dallo stesso Re (1).

Si è in una posizione disperatissima che bisogna trovarsi, per sentire quanto sia dolce d'esser fatto *patta*. La nullità è allora assai preziosa quanto una vittoria, e l'avversario accorgendosi del suo inganno, è quasi tanto mortificato di averlo commesso, che se la perdita della partita ne fosse stato il risultato.

La partita è nulla tutte le volte che avendo lo scacco perpetuo, non lo si abbandona. Il Re non

(1) Devesi osservare che questa è l'unica circostanza in cui un pezzo sia sforzato di prendere, e che questo pezzo non può essere che il Re.

avendo alcun mezzo di coprire, nè riparare lo scacco senza cangiar luogo, e non potendo sottrarvisi che rimettendosi alternativamente nelli stessi luoghi, senza poter nulla di meno esser fatto *matto*, rende la partita forzatamente nulla, se si persiste a continuare di dar scacco.

A meno di un fallo de' più grossolani, la partita è nulla quando non vi resta sul giuoco:

Che un Re ed una Regina contro un Re ed una Regina;

Che una Torre contro una Torre;

Che un Cavaliere contro un Cavaliere, o contro un'Alfiere;

Che un'Alfiere contro un'Alfiere, o un'Alfiere contro un Cavaliere.

Devesi ancor riguardare come nulla, a meno che la posizione

non sia tutta a vantaggio del primo.

Cioè:

Un Re ed una Pedina contro (1) un Re solo (V. *Cap. II*).

Due Cavalieri o due Alfieri contro un Re solo, o un Alfiere ed un Cavaliere, e viceversa. Questi pezzi non potendo fare *matto* che in una situazione particolare.

Credeasi pure che un Re ed una Torre contro un Re ed un Alfiere non sieno capaci di guadagnar la partita.

## CAPO OTTAVO.

### DEI GAMBITTI.

Dassi il nome di *Gambitto* ad una specie di attacco particolare che consiste nel sacrificio della

---

(1) È necessario che il Re solo possa giuocare quando la pedina fa un passo dietro lui.

pedina dell'Alfiere del Re, che vi conduce ordinariamente a guadagnare un pezzo per due o tre pedine, o semplicemente alla perdita di una pedina compensata dal piacere di aver sempre l'attacco e la speranza di guadagnare; ciò che si farebbe indubitamente, se il difensore non giuocasse regolarmente li dieci o dodici primi colpi.

ESEMPIO DI VARI GAMBITTI.

I. — PRIMO GAMBITTO

Colpi.

1. *B.* La pedina del Re due passi. — *N.* Lo stesso.

2. *B.* La pedina dell'Alfiere del Re due passi. — *N.* La pedina del Re prende la pedina.

3. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere. — *N.* La pedina del Cavaliere del Re due passi.

4. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della Regina. — *N.* L'Alfiere del Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

5. *B.* La pedina della Torre del Re due passi. — *N.* La pedina della Torre del Re un passo.

Si lascia alla volontà dei giocatori li altri colpi. Ma è necessario di qui avvertire, per regola generale, che nell'attacco dei Gambitti, l'Alfiere del Re è il miglior pezzo; e la pedina del Re la miglior pedina. E' di conseguenza nell'attacco del Gambitto di non risparmiare le vostre pedine dalla parte del vostro Re, ed anco di sacrificarle tutte in caso di bisogno, per la sola pedina del Re nemico, perchè questa pedina impedisce la vostra Regina di entrare in azione, e

di unirsi ai pezzi che formano il vostro attacco.

II. — SECONDO GAMBETTO.

1. *B.* La pedina del Re due passi. — *N.* Lo stesso.

2. *B.* La pedina dell'Alfiere del Re due passi. — *N.* La pedina prende la pedina.

3. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della Regina. — *N.* La Regina dà scacco.

4. *B.* Il Re alla casa del suo Alfiere. — *N.* La pedina del Cavaliere del Re due passi.

5. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere. — *N.* La Regina alla quarta casa della Torre del suo Re.

6. *B.* La pedina della Regina due passi. — *N.* La pedina della Regina un passo.

7. *B.* La pedina dell'Alfiere

della Regina un passo. — *N.* La pedina della Regina un passo.

Si lascia giuocare il resto a ciascuno dietro i suoi lumi.

III. — TERZO GAMBITTO.

1. *B.* La pedina del Re due passi. — *N.* Lo stesso.

2. *B.* La pedina dell'Alfiere del Re due passi. — *N.* La pedina della Regina due passi.

3. *B.* La pedina del Re prende la pedina. — *N.* La Regina prende la pedina (1).

4. *B.* La pedina dell'Alfiere prende la pedina. — *N.* La Regina riprende la pedina è dà scacco.

5. *B.* L'Alfiere copre lo scacco (2). — *N.* L'Alfiere del Re alla terza casa della sua Regina.

---

(1) Se essa prende la pedina dell'Alfiere del vostro Re colla pedina del suo Re questo forma tutt'altra partita.

(2) La partita in questa situazione non

6. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfieri. — *N.* La Regina alla seconda casa del suo Re.

Non si va più avanti, l'attacco del Gambitto essendo distrutto.

GAMBITTO DELLA REGINA  
SOPRANOMATO DI ALEPPO.

Colpi:

1. *B.* La pedina della Regina due passi. — *N.* Lo stesso.

2. *B.* La pedina dell'Alfiere della Regina due passi. — *N.* La pedina prende la pedina.

può che sembrare del tutto eguale dall'una e dall'altra parte; nulla ostante bisogna osservare che il giuoco bianco ha del vantaggio, sebbene sia assai poco considerevole: la ragione si è che alla sua sola sinistra, egli conserva quattro pedine con quella della sua Regina, mentre che il nero ha le sue divise tre per tre e tutte separate dal centro; si è perchè il bianco, è per questo mezzo, più in istato di impedire alli pezzi del suo avversario di portarsi nel mezzo dello scacchiere.

3. *B.* La pedina del Re due passi. — *N.* Lo stesso (1).

4. *B.* La pedina della Regina un passo. — *N.* La pedina dell'Alfiere del Re due passi.

5. *B.* Il Cavaliere della Dama alla terza casa del suo Alfiere. — *N.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.

6. *B.* La pedina dell'Alfiere del Re un passo. — *N.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della sua Regina.

7. *B.* Il Cavaliere della Regina alla quarta casa della sua Torre (2). — *N.* L'Alfiere pren-

---

(1). Se il nero, invece di giocare questa pedina, avesse sostenuto quella del Gambitto, si sarebbe esposto a perdere la partita.

(2) Se invece di giocare questo Cavaliere per disfarvi dell'Alfiere del suo re, o farlo ritirare da questa linea, aveste preso la pedina del Gambitto, voi perde-

---

de il Cavaliere vicino alla Torre del Re bianco.

8. *B.* La Torre riprende l'Alfiere. — *N.* Il Re arrocca.

9. *B.* Il Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere della sua Regina. — *N.* La pedina prende la pedina.

10. *B.* L'Alfiere del Re prende la pedina del Gambitto. — *N.* La pedina prende la pedina dell'Alfiere del Re bianco.

11. *B.* La pedina riprende la pedina (1). — *N.* L'Alfiere della

---

vate la partita, perchè il nero riprendendo la sua pedina, ricupererebbe l'attacco sopra voi.

(1) Ripigliando questa pedina, voi date un'apertura alla vostra Torre sopra il suo Re; e questa pedina serve pure a coprir meglio il vostro Re, oltre che essa ferma il suo cavallo; e malgrado la vostra pedina di meno, avete piuttosto il vantaggio, per l'attacco, in questa partita,

---

Regina alla quarta casa dell'Alfiere del suo Re.

Appartiene al bianco che fece il Gambitto di approfittare del suo attacco, egli è quasi certo che se lo segue arditamente senza fare gravi falli, deve guadagnare la partita, a meno che il nero non ne faccia alcuno.

Pria di finire questo capitolo, devesi osservare che si è della stessa conseguenza, nell'attacco del Gambitto della Regina, di separare le pedine dell'avversario da questa parte, come nel Gambitto del Re di separare quelle dalla parte del Re.

Avvi ancora una qualità di Gambitto di cui non parlasi in dettaglio, si è il Gambitto di *Cunningham*; questo Gambitto consiste nella perdita di tre pedine compensato colla presa di un'Al-

fiere. Ma sembra provato che le pedine, quando sieno ben condotte, devono vincere la partita.

## CAPO NONO.

### RICAPITOLAZIONE.

La perfetta conoscenza della marcia e portata di ciascun pezzo è senza dubbio la più indispensabile, mentre senza di essa, non sarebbesi in istato di comprendere li differenti colpi da essi operati; ma siccome non si acquistò la scienza della guerra per aver imparato il maneggio delle armi, nello stesso modo voi siete ancora lontani dal possedere il giuoco degli scacchi colla sola conoscenza degli elementi preliminari.

Egli è importantissimo adunque di studiare li principj generali, e farne l'analisi particolarmente;

di giudicare degli effetti dalle cause e rimontare alla sorgente dei risultati. Non è meno essenziale per fare rapidi progressi in questo giuoco, di rendersi ragione dei consigli che si ricevono, di non giuocare colpo alcuno, senza poterne dare motivata spiegazione; si è esaminando le più piccole singolarità, le più minute osservazioni, che formasi di tutto una riunione di conoscenze diverse, e non meno in armonia per questo; perciocchè possedendole tutte, si fa servire le une al successo delle altre.

Così, non si giungerebbe giammai al *matto*, il solo colpo decisivo, se non si conoscessero nè le scoperte, nè li doppi scacchi; nè gli altri differenti attacchi. In qual modo potrebbesi difendere dalle sorprese, e dagli strata-

gemmi dell'avversario, senza essere da sè stessi in istato di provarle? Di là la necessità di non ignorar alcuno de' colpi che possono presentarsi; perciò non è che colla pratica che sarà possibile a poco a poco istruirsene. Senza la pratica la teoria è insufficiente; la pratica senza la teoria lo è ancor meno, perchè se l'esperienza supplisce alli precetti, egli è vero che ben lenti sono allora li progressi.

Avvi tal colpo, la cui descrizione non si comprenderà giammai, per la difficoltà di presentare un quadro rapido ed esatto del giuoco come lo si farebbe con un sol colpo d'occhio. Li consigli, anco li più generali, hanno bisogno per essere ben colti, che si mettano in pratica. Con più ragione li colpi lunghi e difficili, le

---

sagge combinazioni, ed in fine le operazioni tutte il cui risultato non si fa vedere che lentamente, non possono passarsi che colla dimostrazione della pratica e dell'esempio.

E' così che s' impara a fuggire le scoperte, li doppj scacchi, gli attacchi complicati, li sacrificj interessati, finalmente li pezzi paralizzati.

Ed è così che s' impara a tendere continuamente questi stessi colpi al suo avversario, ed a farli riuscire.

Nè altrimenti istruiscesi dei diversi *matti* da operarsi, e dei mezzi da sottrarvisi, delle risorse da cogliersi da una partita in apparenza disperatissima, facendo far *patta*, o dando perpetuo scacco.

Finalmente si è la pratica che

dà questo a piombo e questa abitudine così necessaria per abbracciare con una occhiata l'estensione del ginoco, e scorrerne le ramificazioni in un punto.

Ma nel dimostrare l'utilità della pratica, non vuolsi far tenere punto superflua la teoria; si dice solo che la pratica farebbe piuttosto senza la teoria, di quello che la teoria senza la pratica; ma li progressi allora sarebbero assai lenti. Di modo che senza l'una si mancherebbe di sicurezza e di abitudine; ciò che vi fa impiegare molto più di tempo dall'uno all'altro colpo, e rende la partita lunga e faticosa; lo stesso pure senza l'altra, trovasi esposto ad esser vittima di un colpo che s'ignora; ciocchè vi toglie la certezza del guadagno della partita, e dà al vostro ay-

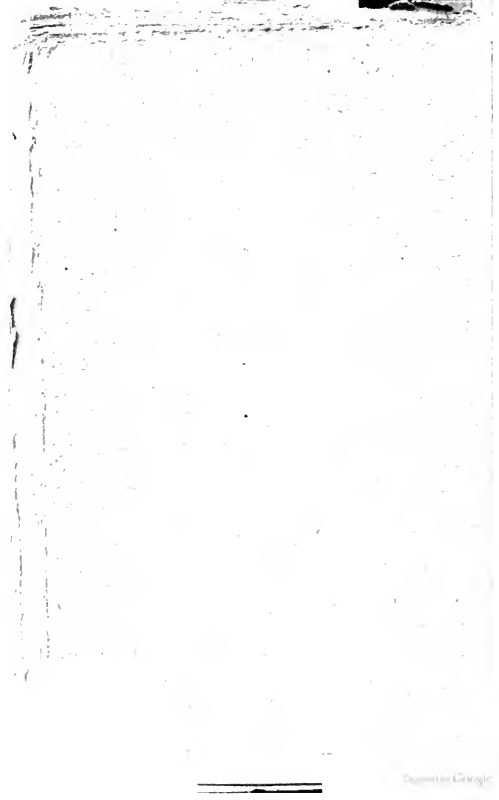
versario nuove risorse contro voi in ciascun nuovo colpo che si presenta.

Se vi si aggiunge a queste ragioni, quella non meno persuasiva che vi sono situazioni che di rado si offrono, e che è ben difficile coglierne in un punto la forza o il vizio, non si penerà a convincersi che è necessario unire l'esempio al precetto e che per giungere ad una ragionevole forza è necessario di giuocare molto dopo di aver acquistate le nozioni preliminari, e di mettere in esecuzione li consigli che si ricevono, rendendosi ragione di ciascun colpo. Si è per aver neglimentato di ragionare il giuoco che si videro de' giuocatori fare, pel corso di interi anni, gli stessi falli, ed esserne costantemente vittime.

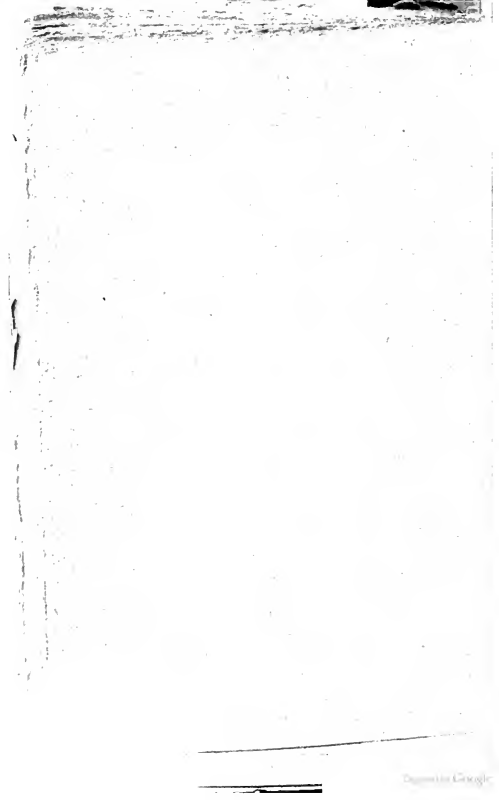
Il giuoco degli scacchi è una ricreazione assai innocente per sè stessa, perocchè di rado si giuocano denari. D'altronde l'interesse naturale del giuoco lo supera anco allora sull'interesse straniero che vi si vuole aggiungere. Donde viene questo interesse? dalla molteplicità dei colpi e dall'estensione delle combinazioni. L'interesse adunque deve aumentare a misura che si acquistano nuove conoscenze; ed il piacere in conseguenza.

---

---



*LA PRATICA*



# LA PRATICA

---

## CAPO PRIMO

IN CUI SI DIMOSTRA UNA PARTITA  
BEN SVILUPPATA.

Colpi

1. *B.* La pedina del Re due passi. — *N.* Lo stesso.

2. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della sua Dama. — *N.* Lo stesso.

3. *B.* La pedina dell'Alfiere della Dama un passo. — *N.* Il cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.

4. *B.* La pedina della Dama due passi. — *N.* La pedina la prende.

5. *B.* La pedina riprende la pedina. — *N.* L'Alfiere del Re alla terza casa del Cavaliere della sua Dama.

6. *B.* Il Cavaliere della Dama alla terza Casa del suo Alfiere. — *N.* Il Re arrocca.

7. *B.* Il Cavaliere del Re alla seconda casa del suo Re. — *N.* La pedina dell'Alfiere della Dama un passo.

8. *B.* L'Alfiere del Re alla terza casa della sua Dama. — *N.* La pedina della Dama due passi.

9. *B.* La pedina del Re un passo. — *N.* Il Cavaliere del Re alla casa del suo Re.

10. *B.* L'Alfiere della Dama alla terza casa del Re. — *N.* La

pedina dell'Alfiere del Re un passo. ♞

11. *B.* La Dama alla seconda casa. — *N.* La pedina dell'Alfiere del Re prende la pedina. ♞

12. *B.* La pedina della Dama lo riprende. — *N.* L'Alfiere della Dama alla terza casa del suo Re. ♞

13. *B.* Il Cavaliere del Re alla quarta casa dell'Alfiere del suo Re. — *N.* La Dama alla seconda casa del suo Re. ♞

14. *B.* L'Alfiere della Dama prende l'Alfiere nero. ♞ — *N.* La pedina prende l'Alfiere. ♞

15. *B.* Il Re arrocca dalla parte della sua Torre. — *N.* Il Cavaliere della Dama alla seconda casa della sua Dama. ♞

16. *B.* Il Cavaliere piglia l'Alfiere nero. — *N.* La Dama ripiglia il Cavaliere. ♞

17. *B.* La pedina dell'Alfiere

del Re due passi. — *N.* Il Cavaliere del Re alla seconda casa dell'Alfiere della sua Dama. »

18. *B.* La Torre della Dama alla casa del suo Re. — *N.* L'Alfiere del Cavaliere del Re un passo.

19. *B.* La pedina della Torre del Re un passo. — *N.* La pedina della Dama un passo.

20. *B.* Il Cavaliere alla quarta casa del suo Re. — *N.* La pedina della Torre del Re un passo.

21. *B.* La pedina del Cavaliere della Dama un passo. — *N.* La pedina della Torre del Re un passo.

22. *B.* La pedina del Cavaliere del Re due passi. — *N.* Il Cavaliere del Re alla quarta casa della sua Dama.

23. *B.* Il Cavaliere alla terza casa del Cavaliere del suo Re. —

*N.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del Re avversario.

24. *B.* La Torre della Dama piglia il Cavaliere. — *N.* La pedina ripiglia la Torre.

25. *B.* La Dama piglia la pedina. — *N.* La Torre della Dama piglia la pedina della Torre opposta.

26. *B.* La Torre alla casa del suo Re. — *N.* La Dama piglia la pedina del Cavaliere della Dama bianca.

27. *B.* La Dama alla quarta casa del suo Re. — *N.* La Dama alla terza casa del suo Re.

28. *B.* La Pedina dell' Alfiere del Re un passo. — *N.* La pedina lo prende.

29. *B.* La pedina ripiglia la pedina. — *N.* La Dama alla sua quarta casa.

30. *B.* La Dama prende la

Dama. — *N.* La pedina prende la Dama.

31. *B.* L'Alfiere prende la pedina in preda. — *N.* Il Cavaliere alla sua terza casa.

32. *B.* La pedina dell'Alfiere del Re un passo. — *N.* La Torre della Dama alla seconda casa della Dama contraria.

33. *B.* L'Alfiere alla terza casa della Regina. — *N.* Il Re alla seconda casa del suo Alfiere.

34. *B.* L'Alfiere alla quarta casa dell'Alfiere del Re nero. — *N.* Il Cavaliere alla quarta casa dell'Alfiere della Dama bianca.

35. *B.* Il Cavaliere alla quarta casa della Torre del Re nero. — *N.* La Torre del Re dà scacco.

36. *B.* L'Alfiere copre lo scacco. — *N.* Il Cavaliere alla seconda casa della Dama bianca.

37. *B.* La pedina del Re dà scacco. — *N.* Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.

38. *B.* La pedina dell'Alfiere del Re un passo. — *N.* La Torre alla casa dell'Alfiere del suo Re un passo.

39. *B.* Il Cavaliere dà scacco alla quarta casa dell'Alfiere del suo Re. — *N.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

40. *B.* L'Alfiere alla quarta casa della Torre del Re nero. — *N.* Quello che vorrà; il bianco spinge a Dama.

Non aggiungiamo altro di più, supponendosi che una dama di più per li bianchi deve indubitatamente farli guadagnare la partita.

Oltre l'esempio dello sviluppo che offre la citata partita, dimostra inoltre quanto sia essen-

ziale di ben condurre le proprie pedine, di non giuocarle giammai senza che siano tutte difese; finalmente che una pedina, portandosi a far dama, decide della partita; perchè l'avversario è spesso obbligato, per impedirnelo, di sacrificare un pezzo, ed anco non ha sempre questa risorsa.

## CAPO SECONDO

IN CUI SI DIMOSTRA ESSERE SVANTAGGIOSISSIMO DI RIPRENDERE AL PRINCIPIO DI UNA PARTITA CON LA PEDINA DELL'ALFIERE DEL RE, IL CAVALIERE CHE SI IMPADRONÌ DELLA PEDINA DEL RE; E CHE SI PUÒ RIPARARE COLLA REGINA QUESTO COLPO SENZA PREGIUDIZIO.

Colpi.

1. B. La pedina del Re due passi. — N. Lo stesso.

2. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della sua Dama. — *N.* Lo stesso.

3. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere. — *N.* La pedina dell'Alfiere del Re un passo.

4. *B.* Il Cavaliere del Re prende la pedina del Re contrario. — *N.* La Regina alla seconda casa del suo Re.

5. *B.* Il Cavaliere si ritira non importa dove (1); purchè non si ponga in preda (2), e che non esponga l'Alfiere. — *N.* La Re-

(1) Si avrebbe dovuto dire semplicemente all' terza casa dell'Alfiere del Re, perchè ponendosi alla terza casa della Dama, espone l'Alfiere ad esser preso dalla Regina dando lo scacco.

(2) Se invece di ritirare il Cavaliere si avesse dato scacco al Re nero con l'Alfiere bianco si avrebbe perduto un pezzo.

5. *B.* L'Alfiere bianco dà scacco. — *N.* Il Re alla casa del suo Alfiere..

gina prende la pedina per scacco.

6. *B.* L'Alfiere copre lo scacco, ecc.

Si vide il mezzo di riparare l'attacco del Cavaliere che piglia la pedina del Re, ponendo la Regina sulla seconda casa del suo Re.

Ora si andrà a convincersi del pericolo di ripigliare lo stesso Cavaliere con la pedina dell'Alfiere del Re.

---

6. *B.* Il Cavaliere ove crederà. — *N.* La Regina piglia la pedina del Re per scacco.

7. *B.* Il Re alla casa del suo Alfiere per difendere la pedina del suo Cavaliere. — *N.* Il Re prende l'Alfiere bianco.

Si vede da questa nota, che oltre la sua pedina che ricupera, il nero guadagna ancora un pezzo, se il suo avversario dà lo scacco invece di ritirarsi semplicemente e di restituire la pedina che prese di buona grazia.

Colpi.

1. *B.* La pedina del Re due passi. — *N.* Lo stesso.

2. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della sua Dama. — *N.* Lo stesso.

3. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere. — *N.* La pedina dell'Alfiere del Re un passo.

4. *B.* Il Cavaliere del Re prende la pedina. — *N.* La pedina prende il Cavaliere. (1)

5. *B.* La Regina fa scacco. — *N.* La pedina del Cavaliere con un passo copre lo scacco (2).

---

(1) Ecco in cosa consiste il fallo, non si doveva prendere il Cavallo, ma collocare la Regina sulla seconda casa del suo Re, come fu di sopra dimostrato.

(2) Se invece di coprire lo scacco colla pedina, il Re si fosse posto sia alla casa del suo Alfiere, sia alla sua seconda casa, sarebbe *matto* dalla Regina.

6. *B.* La Regina piglia la pedina del Re per scacco. — *N.* L'Alfiere alla seconda casa (1) del suo Re, copre lo scacco.

7. *B.* La Regina piglia la Torre. (2) — *N.* La pedina della Dama un passo (3).

8. *B.* La Regina prende il Cavaliere per scacco (4). — Il Re

---

(1) Se invece di coprire il Re coll'Alfiere, lo si avesse fatto col Cavaliere, la Regina avrebbe preso la Torre per scacco e *matto*.

Se si avesse coperto colla Regina, la Regina bianca avrebbe sempre preso la Torre. Quest'ultima maniera di prendere sarebbe stata per altro la migliore.

(2) Il Cavaliere è minacciato, e la sua presa trascinerebbe il *matto*, se il Re non si facesse luogo.

(3) Per dare al Re un'apertura.

(4) Si avrebbe potuto forse evitare la presa di questo Cavaliere riparando lo scacco colla dama invece dell'Alfiere al sesto colpo; ma la Dama bianca prende sempre forzatamente la Torre. Se la Dama

alla seconda casa della sua dama (1).

Senza procedere oltre, puossi facilmente convincersi che li bianchi col vantaggio di due pedine e di una Torre di più, e quello non meno prezioso dell' attacco, devono certamente guadagnare la partita.

### CAPO TERZO

IN CUI SI DIMOSTRA LA DIFESA DEL  
RE SOLO CONTRO UNA PEDINA  
ED UN RE.

Dopo questo capitolo esporre-

nera avesse preso la pedina per scacco, l' Alfieri bianco copriva lo scacco, la Dama nera allora nulla aveva di più urgente che di portarsi a difendere il suo Cavaliere, e la Dama bianca di prendere la pedina della Torre del Re nero. Rimane alli bianchi il vantaggio di un cambio di due pedine di più, e dell' attacco.

(1) Per evitare il *matto*.

mo in un ultimo due matti forzati dalla torre ed avremo finito.

Il Re bianco alla sua seconda casa.

La pedina del Re bianco avendo fatto un passo.

Il Re nero alla sua quarta casa.  
Colpi.

1. *B.* Il Re all'altezza della sua pedina. — *N.* Il Re davanti al Re.

2. *B.* La pedina dà scacco. — *N.* Il Re davanti la pedina.

3. *B.* Il Re alla sua terza casa. — *N.* Il Re lo stesso.

4. *B.* Il Re all'Altezza della sua pedina. — *N.* Il Re davanti al Re.

5. *B.* La pedina dà scacco. — *N.* Il Re davanti la pedina.

6. *B.* Il Re alla sua quarta casa. — *N.* Il Re alla sua seconda casa.

7. *B.* Il Re all' altezza della sua pedina. — *N.* Il Re davanti al Re.

8. *B.* La pedina dà scacco. — *N.* Il Re davanti la pedina.

9. *B.* Il Re alla quarta casa del Re contrario. — *N.* Il Re alla sua casa.

10. *B.* Il Re all' altezza della sua pedina. — *N.* Il Re davanti il Re.

11. *B.* La pedina dà scacco. — *N.* Il Re davanti la pedina.

12. *B.* Il Re alla terza casa del Re contrario lo fa *patta* e la partita è nulla. Se egli abbandona la sua pedina, essa è ancor nulla.

## CAPO QUARTO

IN CUI SI DIMOSTRANO DUE MATTI  
FORZATI DALLA TORRE.

I. — MATTO FORZATO DA UN RE,  
ED UNA TORRE CONTRO UN RE SOLO.  
SITUAZIONE. *Nero.* Il Re alla sua

terza casa. La Torre della Regina alla sua quarta casa.

*Bianco.* Il Re alla sua quarta casa. — Colpi.

1. *N.* La Torre dà scacco alla quarta casa della Torre contraria. — *B.* Il Re alla terza del suo Alfieri.

2. *N.* Il Re alla sua quarta casa. — *B.* Il Re alla terza casa del suo cavaliere.

3. *N.* La Torre alla quarta casa dell'Alfiere del Re contrario. — *B.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

4. *N.* Il Re alla quarta casa del Re contrario. — *B.* Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.

5. *N.* Il Re alla terza casa del Re contrario. — *B.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

6. *N.* La Torre alla terza casa dell'Alfiere del Re contrario. —

*B.* Il Re alla casa del suo Cavaliere.

7. *N.* La Torre alla seconda casa dell'Alfiere del Re contrario.

— *B.* Il Re alla casa della sua Torre.

8. *N.* Il Re alla terza casa dell'Alfiere del Re contrario. — *B.*

Il Re alla casa del suo Cavaliere.

9. *N.* Il Re alla terza casa del Cavaliere del Re contrario. —

*B.* Il Re alla casa della sua Torre.

10. *N.* La Torre alla casa dell'Alfiere del Re contrario dà scacco e *matto*.

Questo *matto* è forzato; cioè a dire che è impossibile al Re solo contro un Re ed una Torre di resistere a questi pezzi, non serve in qual modo giuochi; purchè la Torre ed il Re contrari seguano presso a poco la marcia indicata in questo paragrafo.

## II. — MATTO DELL'ALFIERE

E DELLA TORRE CONTRO UNA TORRE.

La situazione nella quale si pongono i pezzi è la più vantaggiosa per la Torre che difende il *matto*; ma nel caso che essa non vi si collochi, è molto facile forzare il Re all'estremità dello scacchiere.

SITUAZIONE. *Nero*. Il Re nella propria casa, e la Torre alla seconda casa della sua Dama.

*Bianco*. Il Re alla terza casa del Re nero.

La Torre sopra la linea dell'Alfiere della Dama, e l'Alfiere alla quarta casa del Re nero.

Colpi.

1. *B*. La Torre dà scacco. —  
*N*. La Torre copre lo scacco.

2. *B*. La Torre alla seconda casa dell'Alfiere della Dama nera.

— N. La Torre alla seconda casa della Dama bianca.

3. B. La Torre alla seconda casa del Cavaliere della Dama nera. — N. La Torre alla casa della Dama bianca.

4. B. *Sopra il quale avvi un rinvio.* La Torre alla seconda casa del Cavaliere del Re nero. — N. La Torre alla casa dell'Alfiere del Re bianco.

5. B. *Sopra il quale avvi un rinvio.* L'Alfiere alla terza casa del Cavaliere del suo Re. — N. Il Re alla casa del suo Alfiere.

6. B. La Torre alla quarta casa del Cavaliere del suo Re. — N. Il Re al suo luogo.

7. B. *Con un terzo rinvio.* La Torre alla quarta casa dell'Alfiere della Regina. — N. La Torre alla casa della Dama bianca.

8. B. L'Alfiere alla quarta casa

della Torre del suo Re. — N. Il Re alla casa del suo Alfieri.

9. B. L'Alfiere alla terza casa dell'Alfiere del Re nero. — N. La Torre dà scacco alla casa del Re bianco.

10. B. L'Alfiere copre lo scacco. — N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.

11. B. La Torre alla quarta casa della Torre del Re, e dà scacco e *matto* al colpo successivo.

*Primo rinvio al quarto colpo.*

4. B. La Torre alla seconda casa del Cavaliere del Re nero. — N. Il Re alla casa del suo Alfieri.

5. B. La Torre alla seconda casa della Torre del Re nero. — N. La Torre alla casa del Cavaliere del Re bianco.

6. B. *Con un rinvio sopra questo stesso rinvio.* La Torre alla

seconda casa dell'Alfiere della Dama nera. — N. La Torre dà scacco alla terza casa del cavaliere del suo Re.

7. B. L'Alfiere copre lo scacco. — N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.

8. B. La Torre dà scacco. — N. Il Re alla seconda casa della sua Torre.

9. B. La Torre dà scacco e *matto* alla casa della Torre del Re nero. *Seguito del sesto colpo sopra quel rinvio, in caso che non dia scacco.*

6. B. La Torre alla seconda casa dell'Alfiere della Dama nera. — N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.

7. B. La Torre dà scacco alla casa dell'Alfiere della Dama. — N. Il Re alla seconda casa della sua Torre.

8. *B.* La Torre dà scacco alla casa della Torre del Re nero. — *N.* Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.

9. *B.* La Torre dà scacco alla casa del Re nero, e prende la Torre per niente.

*Secondo rinvio sopra il quinto colpo del Matto della Torre e dell'Alfiere, contro la Torre.*

5. *B.* L'Alfiere alla terza casa del Cavaliere del suo Re. — *N.* La Torre alla terza casa dell'Alfiere del Re bianco.

6. *B.* L'Alfiere alla terza casa della Dama nera. — *N.* La Torre dà scacco.

7. *B.* L'Alfiere copre lo scacco. — *N.* La Torre alla terza casa dell'Alfiere del Re bianco.

8. *B.* La Torre dà scacco alla seconda casa del Re nero. — *N.* Il Re alla casa della sua Dama.

9. *B.* La Torre alla seconda casa del Cavaliere della Dama nera, e dà scacco e *matto* il colpo appresso, alla casa della Dama nera.

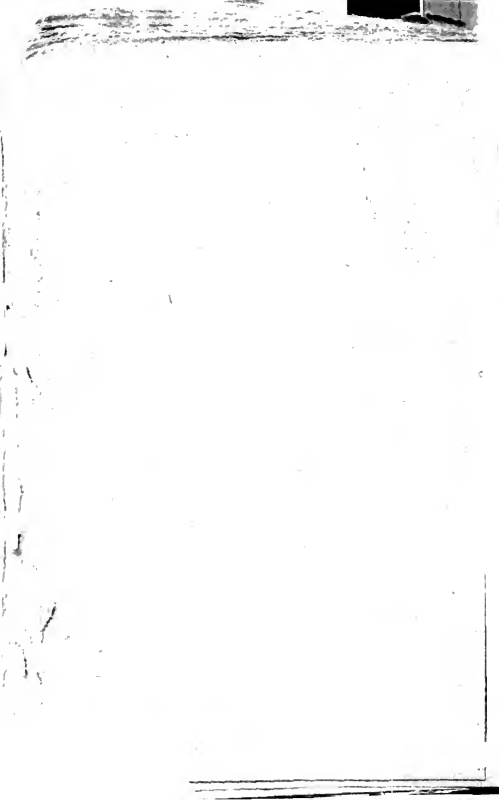
*Terzo rinvio sopra il settimo colpo.*

7. *B.* La Torre alla quarta casa dell'Alfiere della sua Dama. — *N.* Il Re alla casa del suo Alfiere.

8. *B.* L'Alfiere alla quarta casa del Re nero. — *N.* Il Re alla casa del suo Cavaliere.

9. *B.* La Torre alla quarta casa della Torre del suo Re, e dà *matto* il colpo seguente alla casa della Torre del Re nero.

FINE.



*INDICE*



---

## INDICE

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Al lettore . . . . .   | Pag. 5 |
| Introduzione . . . . . | » 11   |

### LA TEORIA

#### CAPO I.

|                                                      |      |
|------------------------------------------------------|------|
| Composizione del giuoco degli<br>scacchi . . . . .   | » 28 |
| Posizione de' pezzi sopra lo<br>scacchiere . . . . . | » 30 |

#### CAPO SECONDO

|                                |      |
|--------------------------------|------|
| Marcia e portata de' pezzi . . | » 32 |
|--------------------------------|------|

#### CAPO TERZO

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Regole del giuoco degli scacchi | » 36 |
|---------------------------------|------|

#### CAPO QUARTO

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| Principii generali . . . . .      | » 41 |
| Principii particolari alla pedina | » 45 |

## CAPO QUINTO

|                                                     |      |
|-----------------------------------------------------|------|
| Idea generale del giuoco degli<br>scacchi . . . . . | » 52 |
| Mezzi diversi di attacco e di di-<br>fesa . . . . . | » 55 |
| Delle scoperte . . . . .                            | » 55 |
| Dei doppj scacchi . . . . .                         | » 57 |
| Dei sacrificj interessati . . . . .                 | » 60 |
| Degli attacchi complicati . . . . .                 | » 61 |
| Dei pezzi paralizzati . . . . .                     | » 64 |

## CAPO SESTO

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| Delle diverse qualità di matto . . . . .  | » 67 |
| Matto dell'Alfiere e della Dama. . . . .  | » 70 |
| Matto col mezzo delle due Torri . . . . . | » 73 |
| Matto con qualunque pezzo . . . . .       | » 75 |

## CAPO SETTIMO

|                                             |      |
|---------------------------------------------|------|
| Della patta e delle partite nulle . . . . . | » 76 |
|---------------------------------------------|------|

## CAPO OTTAVO

|                                                            |      |
|------------------------------------------------------------|------|
| Dei Gambitti . . . . .                                     | » 80 |
| Primo Gambitto . . . . .                                   | » 81 |
| Secondo Gambitto . . . . .                                 | » 83 |
| Terzo Gambitto . . . . .                                   | » 84 |
| Gambitto della Regina soprano-<br>mato di Aleppo . . . . . | » 85 |

## CAPO NONO

|                           |      |
|---------------------------|------|
| Ricapitolazione . . . . . | » 89 |
|---------------------------|------|

## LA PRATICA

## CAPO PRIMO

|                                                            |      |
|------------------------------------------------------------|------|
| In cui si dimostra una partita<br>ben sviluppata . . . . . | » 99 |
|------------------------------------------------------------|------|

CAPO SECONDO

In cui si dimostra essere svantaggiosissimo di riprendere al principio di una partita, con la pedina dell'Alfiere del Re, il Cavaliere che si impadronì della pedina del Re; e che si può riparare colla Regina questo colpo senza pregiudizio » 106

CAPO TERZO

In cui si dimostra la difesa del Re solo contro una pedina ed un Re . . . . . » 111

CAPO QUARTO

In cui si dimostra due matti forzati dalla torre . . . . . » 113  
Matto forzato da un Re ed una Torre contro un Re solo. . . » 113  
Matto dell'Alfiere e della Torre contro una Torre . . . . » 116

R. PROCURA  
762,833



